

Struttura del software e guida all'uso

Introduzione

Il kit *Impariamo l'inglese con la LIM 2* è composto da un CD-ROM interattivo per lavorare con la LIM e da un libro.

All'interno di questa sezione sono presenti tutte le informazioni per l'installazione e la gestione del software, descrivendo nel dettaglio la struttura generale e la personalizzazione degli esercizi.

La personalizzazione e le schede operative rientrano nel medesimo progetto di coinvolgimento della classe nel processo di apprendimento. La personalizzazione, infatti, permette all'insegnante di creare esercizi che vanno incontro al mondo dei ragazzi e ai loro interessi, senza essere vincolato agli argomenti presenti nel software; le schede operative possono essere utilizzate sia in sinergia con il software, così da presentare all'intera classe un'offerta didattica completa, sia separatamente in base alle esigenze degli studenti. L'uso integrato dei due strumenti consente di lavorare a livello inclusivo con l'intera classe, permettendo agli alunni che seguono la lezione dal posto di seguire e aiutare i compagni alla LIM. Usando le schede, infatti, la classe potrà confrontarsi in gruppo, creando così un clima di confronto e di dialogo; in seguito, l'alunno che avrà il compito di lavorare sulla lavagna interattiva multimediale potrà dare voce al lavoro creato. Troppo spesso infatti il lavoro «alla lavagna» rischia di risolversi in un dialogo diretto tra insegnante e studente, che determina una rottura e una divisione con il resto della classe, la quale rischia di distrarsi e di perdere così un'occasione di ripasso, approfondimento e condivisione.

Guida all'uso del software

Il programma si installa automaticamente nel PC creando un'icona di avvio sul desktop. Il software è utilizzabile con qualsiasi lavagna interattiva multimediale. Una volta installato il programma, viene chiesto di registrarsi con un nome. Per eliminare un utente già registrato si deve selezionare il nome e cliccare sul tasto



«Elimina utente».

Dopo aver inserito un nome, per accedere alle attività si deve cliccare su «Vai». Cliccando su «Guida» si accede alla guida all'uso del software, mentre il pulsante «Info» descrive la videata. Per la descrizione dei tasti e delle funzioni



«Easy LIM» vedi il capitolo successivo.

Il software è suddiviso in otto sezioni, ognuna delle quali analizza un argomento specifico; dal menu è possibile accedere alla videata delle opzioni cliccando sull'apposito pulsante in alto a sinistra. Il cartello con la freccia a spirale permette di riprendere le attività dall'ultimo esercizio svolto.

Si accede alla sezione degli esercizi personalizzabili tramite l'apposito pulsante.

Una volta cliccata la sezione si passa alla schermata del sottomenu il quale è strutturato in *picture dictionary*, *reading*, *writing*, *listening* e *speaking*. All'interno del sottomenu si può trovare l'argomento scelto e decidere il livello a cui affrontare gli esercizi.

Una volta all'interno della videata dell'esercizio nella barra in alto (oltre, ai tasti funzione «Easy LIM», al pulsante «Info» e alla X), al centro è presente il titolo della sezione e della competenza che l'alunno sta affrontando.



Nella barra sotto, oltre al personaggio guida, ci sono il pulsante «Picture dictionary» per fare un ripasso sui vocaboli e la pronuncia delle parole target, «New» per ricaricare lo stesso esercizio con nuovi item, «Ho finito» per terminare l'esercizio, i pulsanti per decidere il livello di difficoltà, le frecce per navigare tra gli esercizi e il contatore di videate.



Struttura generale

Ogni argomento è trattato attraverso esercizi specifici per ognuna delle quattro competenze: lettura (*reading*), scrittura (*writing*), ascolto (*listening*) e parlato (*speaking*). Ogni esercizio prevede tre livelli di difficoltà. Ogni esercizio di ciascuna competenza rafforza le capacità lessicali e quelle sintattiche. Il livello è selezionabile dal sottomenu dove sono presenti tre icone di difficoltà (facile, medio, difficile) e anche all'interno dell'esercizio stesso. Se non viene settato nessun livello, il programma presenterà il livello facile. In ogni attività, prima di ottenere la risposta automatica, è possibile commettere cinque errori in tutto l'esercizio.

Si ricorda che è possibile disabilitare la risposta automatica dal pannello opzioni.

In quasi tutti gli esercizi i dati sono random, presi da un serbatoio comune ai tre livelli: al crescere della difficoltà varia il numero e la difficoltà dei vocaboli presentati nella videata. Il pulsante «New» carica nuovi dati.

Nella menu è presente il pulsante che permette di accedere alla videata degli esercizi personalizzabili.

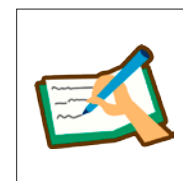
Reading

Le attività di reading si concentrano sullo sviluppo della capacità di comprendere e collegare termini e frasi in inglese con immagini descrittive. Nel software questo si concretizza in una serie di esercizi dove l'alunno deve collegare delle immagini a parole o frasi.



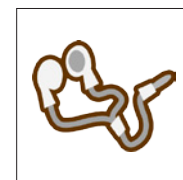
Writing

Negli esercizi di writing lo studente impara a scrivere correttamente parole e frasi. Gli esercizi di questa competenza presentano all'alunno una serie di immagini, già incontrate nella competenza precedente, accanto alle quali deve scrivere termini e frasi, stando attento a non commettere errori di ortografia.



Listening

All'interno della competenza listening lo studente impara a familiarizzare con i termini e con semplici strutture comunicative della lingua inglese, imparando a distinguere le pronunce delle diverse parole e frasi. Gli esercizi sviluppano nell'alunno la capacità di ascolto e di riconoscimento di vocaboli e strutture grammaticali.



Speaking

La competenza speaking porta l'alunno a formulare e a rispondere a domande semplici basandosi su strutture comunicative basilari. Permette di intavolare brevi discorsi tra insegnante e studente e tra compagni.



Personalizzazione degli esercizi

All'interno della sezione personalizzabile l'insegnante potrà importare in una maschera preimpostata sino a dieci immagini, caricate da computer locale o dall'archivio immagini del software, e dieci parole o frasi. Usando questi elementi l'insegnante può personalizzare l'insegnamento.

Cliccando sull'apposito pulsante nel menu, l'insegnante accede alla lista esercizi:

- *svolgi*: permette di accedere alla videata in cui è possibile scegliere la competenza da affrontare e svolgere l'esercizio preparato;
- *crea*: crea un nuovo esercizio;
- *modifica*: modifica un esercizio precedentemente creato (questo pulsante appare al posto di *Crea* quando un esercizio è già stato creato e salvato);
- *elimina*: elimina l'esercizio;
- *apri*: riprende un esercizio interrotto e salvato;
- *importa*: apre da locale o remoto un esercizio preparato in precedenza.



Cliccando su «Crea» si accede alla schermata di creazione dell'esercizio, da dove è possibile impostare una struttura flessibile che si adatta allo sviluppo delle quattro competenze: per personalizzare gli esercizi l'insegnante deve decidere quali immagini caricare (al massimo dieci) e cosa scrivere sui rispettivi cartellini presenti sotto ogni immagine. Una volta salvata la struttura è possibile affrontare gli esercizi cliccando su «Svolgi» nella lista esercizi.



Tramite il sottomenu posso scegliere quale abilità affrontare:

- al clic su «reading» la videata mostra le immagini caricate e i cartellini con le parole. I cartellini devono essere posizionati sotto le immagini corrispondenti;
- al clic su «writing» i cartellini sono posizionati sotto le immagini e sono campi compilabili vuoti in cui si deve scrivere il nome dell'oggetto rappresentato nell'immagine;
- al clic su «listening» sono presenti solo le immagini senza cartellini; lo sfondo di ogni immagine si illumina quando viene toccata: è compito dell'insegnante pronunciare il nome di un oggetto e chiedere all'alunno di riconoscerlo tra i presenti;
- al clic su «speaking» le immagini sono coperte e si svelano al clic; lo studente osserva l'immagine scelta e ne dice il nome ad alta voce.

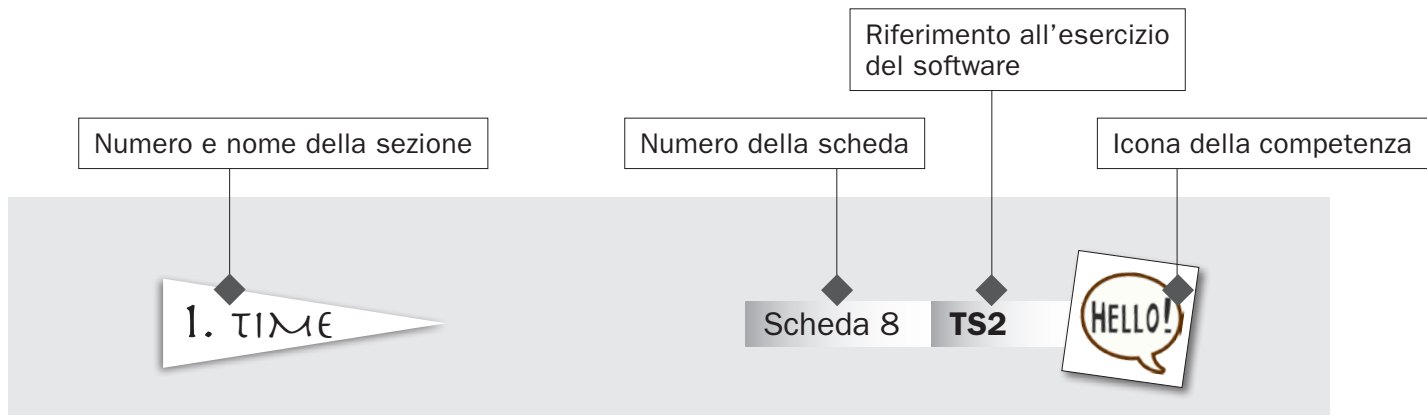
Per dare all'insegnante la possibilità di personalizzare tutti gli esercizi, al termine del volume è possibile fotocopiare una scheda per giocare in classe a domino, inoltre l'insegnante può modificare e personalizzare anche la scheda dei materiali personalizzabili, così da poter svolgere in classe anche gli esercizi creati tramite la maschera. Per lavorare in classe con il Picture dictionary sono presenti, all'interno del CD-ROM, le *Flash-card* con tutte le parole usate nel kit.

Guida all'uso delle schede operative

Al termine del libro sono riportate le schede operative, create partendo dall'esercizio presentato all'interno del software. Ogni scheda quindi ripropone tutte le competenze dei sottomenu in una versione riadattata; sarà compito dell'insegnante integrare l'esercizio cartaceo con quello multimediale. Secondo necessità, le schede potranno essere usate anche come uno strumento didattico o di verifica indipendente dalla LIM. Si deve avere una particolare attenzione negli esercizi di listening, dove l'insegnante deve dare gli stimoli per completare gli esercizi.

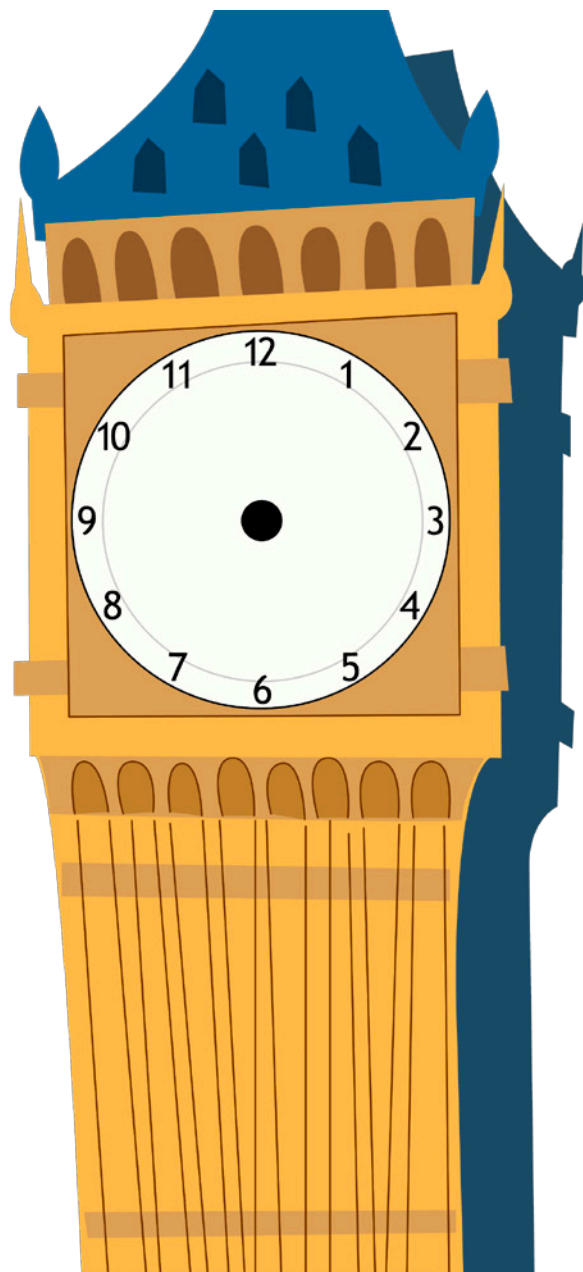
Per utilizzare in classe la scheda dei materiali personalizzabili l'insegnante dovrà impiegare una particolare attenzione, infatti nel momento in cui deciderà di creare degli esercizi personalizzati dovrà anche pensare a delle schede apposite, cercando le immagini da usare e preparando le attività in base alla competenza. Per sviluppare gli esercizi in classe è possibile seguire le seguenti indicazioni metodologiche:

- *reading*: l'insegnante dovrà preparare la scheda scrivendo all'interno dei cartellini i nomi dei soggetti. Sarà compito dello studente unire parole e immagini;
- *writing*: l'insegnante dovrà disegnare o incollare nel riquadro un'immagine, lo studente dovrà riconoscerla e scriverne sotto il nome;
- *listening*: l'insegnante deve pronunciare i nomi dei soggetti rappresentati nei riquadri e chiedere allo studente di riconoscerli tra quelli presenti; in base alle necessità l'alunno potrà indicare l'immagine corrispondente con una crocetta o con un numero;
- *speaking*: l'insegnante deve preparare le immagini da inserire nei riquadri e indicarle con un numero, dovrà poi chiedere allo studente di pronunciare il nome dei soggetti indicati.



► Domanda a un tuo compagno di classe «What time is it?» e poi, in base alla risposta, disegna l'orario sul quadrante.

Consegna dell'esercizio



Nome e cognome _____

31

Spazio per scrivere il nome e il cognome dello studente

Come usare «Easy LIM»

Presentazione

Easy LIM è un applicativo presente nei vari software della collana «Materiali e strumenti per la LIM». Grazie a questo strumento è possibile trasformare, personalizzare, destrutturare, semplificare e adattare il materiale didattico multimediale contenuto nel CD-ROM.

Il software infatti può essere presentato e utilizzato da tutta la classe o a piccoli gruppi seguendo il percorso didattico e le attività proposte, oppure è possibile «intervenire» sul percorso e sulle videate attraverso le funzioni dello strumento.

Easy LIM permette una duplice modalità di lavoro *nell'applicativo* e *sull'applicativo*. Lavorare «nell'applicativo» significa usarlo come di consueto: se siamo all'interno di un software o di un file Microsoft Word si tratterà di poter scrivere e lavorarci. Lavorare «sull'applicativo» significa invece lavorare su un piano diverso da quello dello specifico file o software sottostante. In questo caso è come avere a che fare con un'immagine del programma sottostante. Si potranno ad esempio effettuare «annotazioni», scrivere o marcare con un evidenziatore, ma senza modificare il file sottostante. L'azione avviene su un piano diverso da quello dell'applicativo.

Il comando per passare da una modalità all'altra deve essere intenzionalmente impartito attraverso la selezione dell'icona «Puntatore», per utilizzare il software, o delle altre icone per aggiungere note, ritagliare immagini, ecc.

Si tratta quindi, in questi software, di imparare a gestire e utilizzare due diversi piani di lavoro: quello di Easy LIM con le sue funzionalità e quello specifico del software Erickson lanciato.

Per attivare Easy LIM è sufficiente premere quest'icona:



Icona «rana» Easy LIM: al clic su questo pulsante viene visualizzata la palette degli strumenti per LIM. Per chiudere la palette basta cliccare sul pulsante con la «X» contenuto al suo interno, mentre è possibile trascinarla e spostarla sul monitor toccando la sua area verde.



Icona schede: apre le schede operative (stampabili e fotocopiabili) in formato pdf. Queste schede, le stesse contenute nel volume cartaceo, permettono di integrare le attività multimediali con attività «carta e matita», contengono suggerimenti per arricchire le attività alla lavagna, possono essere manipolate (su di esse è anche possibile scrivere) con gli strumenti presenti in Easy LIM.

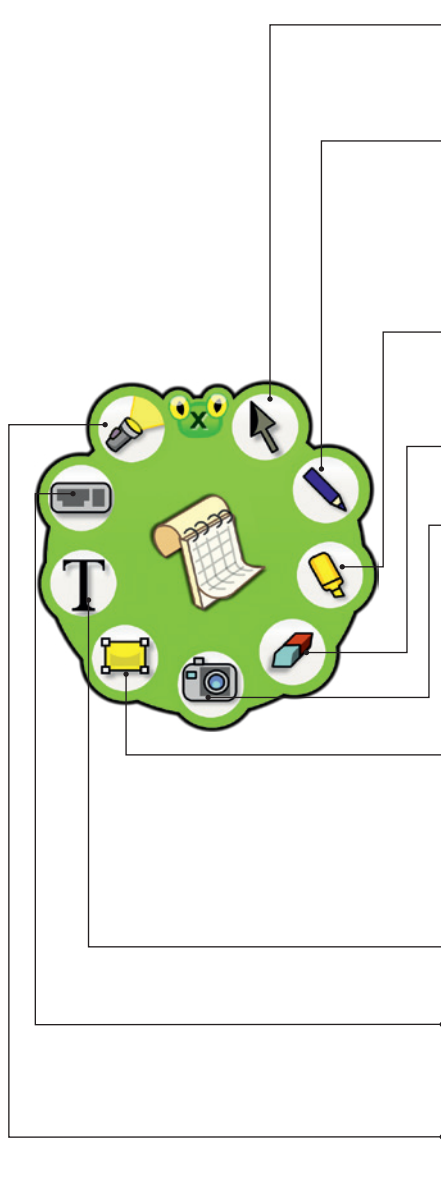


Icona pellicola: consente di accedere ai video esplicativi delle attività didattiche e dell'uso dello strumento.



Icona stampante: cliccando sull'icona corrispondente è possibile stampare la videata.

Gli strumenti di Easy LIM

- 
- **Puntatore:** con questo pulsante selezionato si è nella modalità «applicativo». È possibile quindi utilizzare le funzioni del software cliccando sui pulsanti corrispondenti, trascinare cartellini e gli altri materiali presenti.
 - **Matita:** una volta attivata, è possibile utilizzare lo strumento per disegnare e interagire con il dito sul software o sul foglio con gli appunti di lavoro. Si può scegliere tra 8 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette. Attivata questa modalità compare una cornice arancione per chiarire che si lavora «sull'applicativo».
 - **Evidenziatore:** evidenzia sull'applicazione e sul «Foglio di lavoro» quanto viene selezionato con il dito. Si può scegliere tra 6 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette.
 - **Gomma:** cancella i tratti fatti con la matita; è possibile impostare 3 diversi spessori del tratto, oppure cancellare tutto quanto è stato fatto sulla videata.
 - **Cattura immagine** (screenshot dello schermo intero, rettangolo o a mano libera): consente di catturare tutta la videata, una porzione di schermo di forma rettangolare o di fare una selezione a mano libera e di salvare l'immagine che compare a video. Una volta salvata l'immagine o la porzione di immagine è possibile incollarla nell'applicazione, sul «Foglio di lavoro» o in esterno (ad es. in Word).
 - **Tendina:** apre un rettangolo che funziona come una tendina per coprire i contenuti; la tendina è ridimensionabile ed è possibile anche personalizzarne il colore. Ogni volta che si clicca questo pulsante viene creata una tendina. Per manipolarla è necessario ricordarsi di deselegionare la funzione premendo il pulsante «Puntatore».
 - **T:** consente di inserire una casella di testo. È sufficiente creare con il dito l'area di lavoro e poi digitare al suo interno il testo con la tastiera.
 - **Tastiera:** attiva una tastiera per digitare dei contenuti all'interno dell'applicazione o all'interno della casella di testo (creata con il pulsante «Testo»).
 - **Occhio di bue:** serve a illuminare solo la porzione circolare della videata che si desidera (come il cercapersone utilizzato nei teatri), mentre tutto il resto

rimane oscurato. È possibile scegliere tra 3 dimensioni la porzione circolare da illuminare e selezionare la percentuale (3 impostazioni) di oscuramento del resto della videata.






Foglio di lavoro: apre un foglio bianco (di cui si possono modificare le dimensioni) su cui è possibile scrivere e incollare immagini. Chiudendo il foglio di lavoro con la «X» in alto a destra, le modifiche fatte verranno mantenute alla riapertura.



Incolla: è possibile incollare dall'esterno un testo o un'immagine selezionata, utilizzando questo pulsante posto sulla sinistra della videata o sulla sinistra del «Foglio di lavoro».

Salvataggio del lavoro

Per salvare il lavoro svolto (oggetti oppure testo) si deve usare la funzione principale di «Cattura immagine» . Una volta salvato, il file .png non sarà più modificabile. Per salvare come livello unico tutta la videata o parte di essa con lo sfondo e gli oggetti o i testi aggiunti, si devono utilizzare le funzioni  e  sempre in «Cattura immagine».

Note operative

- Per il corretto funzionamento di Easy LIM è necessario chiudere altri eventuali software di gestione della lavagna interattiva.
- Ricordarsi sempre di selezionare il pulsante «Puntatore» per utilizzare l'applicativo.
- Si possono manipolare gli oggetti creati, se con la palette aperta non c'è nessun pulsante selezionato (nemmeno il pulsante «Puntatore»).
- Intorno all'oggetto creato apparirà una cornice con una freccia curva per ruotarlo, un pulsante rosso con una doppia freccia per ridimensionarlo e un pulsante verde con cui sarà possibile: copiare, tagliare, duplicare, salvare o eliminare l'oggetto.
- Una volta creato un oggetto è possibile duplicarlo o copiarlo e incollarlo. Nel primo caso l'oggetto/l'immagine manterrà la trasparenza, mentre nel secondo caso, l'immagine, dopo essere stata copiata (cliccando sul pulsante verde) potrà essere incollata (cliccando sul pulsante corrispondente) ovunque, ma avrà uno sfondo bianco.
- La casella di testo è ridimensionabile e con la «X» la si trasforma in un oggetto manipolabile. Per tornare alla casella editabile basta toccare due volte il riquadro corrispondente.
- Per incollare un'immagine sul «Foglio di lavoro» bisogna utilizzare il pulsante corrispondente posto vicino al pulsante «X».
- Esistono due pulsanti per incollare le immagini: uno per il quaderno e uno posto sulla sinistra della lavagna per incollarlo sull'applicativo.

Consigli didattici

Ecco due esempi in cui si dimostra come è possibile usare gli strumenti di Easy LIM nello svolgimento degli esercizi: nella prima immagine la matita è stata usata per collegare un'immagine con il suo significato, nella seconda invece lo stesso strumento è stato usato per scrivere all'interno dello spazio la frase corretta.



Bibliografia

- Bonaiuti G. (2009), *Didattica attiva con la LIM*, Trento, Erickson.
Zambotti F. (2009), *Didattica inclusiva con la LIM*, Trento, Erickson.